

EN TIDNING FRÅN LÄRARNAS RIKSFÖRBUND

Skolvärlden



**Så rättvist skulle
Skolkommissionens
förslag slå mot
kommunerna**

Per Kornhall | Alla bloggar



Så ska elever lära sig att granska källor

PUBLICERAD 26 MAJ 2017

Det är glest med skolmaterial som fokuserar på funktionell källkritik.

Därför har ett nytt projekt satts igång för att ta fram nya hjälpmedel och möta det ökade behovet.

– Eleverna har varit mycket positiva och engagerade, säger läraren Marie Hannerstig som deltagit i projektet.

Källkritik nämns inte mindre än 185 gånger i läroplanen för grundskolan. Samtidigt är det tunnsått med material med fokus på funktionell källkritik för yngre elever och deras lärare.

Fem studenter vid Lunds universitet – kognitionsvetare och civilingenjörsstuderande – valde därför att arbeta med ett projekt om funktionell källkritik i ämnet historia för yngre barn under höstterminen 2016.

– Vi använde oss av två virtuella karaktärer. Dels en så kallad pedagogical agent, som lär ut källkritik utifrån teorier om inläring och socialpsykologi. Dels

en tidsalv som fungerar som en teachable agent, säger Agata Janiszewska, en av studenterna och projektledare för gruppen.

Både den pedagogiska och den undervisande karaktären ingår i en modul om funktionell källkritik till det redan existerande lärspelet "Historiens väktare" för elever på mellanstadiet, ett digitalt läromedel som bygger på principen "lära själv genom att lära ut", framtaget av Educational Technology Group vid Lunds och Linköpings universitet.

– Tidsalven är en fantasifigur med alvdrag som liksom de andra virtuella karaktärerna håller till på Tidsslottet för att vakta historien. Som teachable agent blir tidsalven elev till de verkliga eleverna. Det blir alltså ombytta roller när eleverna ska lära tidsalven hur man kan förhålla sig till olika källor, säger Agata Janiszewska.

Marie Hannerstig är lärare på Vårfruskolan i Lund och har varit med använt sig av spelet i undervisningen. Hon ställer sig positiv till forskningsprojektet.

– Det som fungerade bra var att den engagerade eleverna, de flesta missade att klockan ringde för rast och fortsatte spela. De samtalade spontant med varandra om spelet efteråt och de flesta tyckte att den gjorde historiektionerna roligare, säger hon.

”*Eleverna har varit mycket positiva och engagerade.*

Marie Hannerstig ser överlag att användning av digitala hjälpmedel i undervisningen ger fantastiska möjligheter, om de används målmedveten, att både nå högre måluppfyllelse och i att skapa lust att lära.

– De kan aldrig ersätta en lärare, ska inte heller göra det, varav det är viktigt att syftet med till exempel ett spel, app eller övning är tydligt och utformat så att de verkligen tränar det som de är avsedda för.

Hjälpmålet är visserligen inte helt färdigutvecklat men hon tror absolut att medlet är intressant för många historielärare att använda som komplement i undervisningen i framtiden.

– Först och främst får studiens resultat visa om det är något som eleverna är hjälpta av. Utvecklingsområden är till exempel förbättrad grafik, anpassad interaktion under spelets gång som utgår från elevernas svar, möjlighet för läraren att följa eleverna bättre och ge dem återkoppling, säger hon och tillägger:



– Om spelet hjälpt till att öka eleverns kunskapsbas och börjat reflektera över källkritiska aspekter är det jättebra och underlättar förstås de lärarledda momenten kring källkritik. Man behöver alltid stoff att utgå från.

Studenternas projekt innehåller också en film som riktar sig till pedagogerna: Vad är en källa, vilka typer av källor finns, vad kan man lära sig av dem? Samt ger tips på hur man tränar på dessa grundläggande koncept och även på mer avancerade, som exempelvis jämförelser, och till sist på hur koncepten kan

appliceras.

För att avgöra hur modulen fungerar i praktiken gör Agata Janiszewska klassrumstudier.

– Jag testar hur den pedagogiska agenten fungerar och kommer redovisa resultaten i min masteruppsats i kognitionsvetenskap. Syftet är att få insikter om hur de vetenskapliga teorierna samspelar i modulen, säger hon.

Agneta Gulz är professor i kognitionsvetenskap vid Linköpings och Lunds universitet och den som leder Educational Technology Group och utvecklingen av Historiens väktare. Den nya modulen kommer att påverka lärspelet, säger hon:

– ”Historiens väktare” har fokus på vetenskapliga upptäckter och uppfinningar samt på vetenskapskvinnors villkor genom historien, men kommer att byggas ut så att lärspelet på sikt ska genomsyras av just funktionell källkritik.

Förhoppningen är att elevernas förvärvade kunskaper i källkritik kommer att användas också utanför historiektionerna.

– Framför allt tror vi att elever som jobbar med funktionell källkritik i historieämnet stärker sina förmågor och medvetenhet kring detta också i andra ämnen, säger Agneta Gulz.

**Text: Fayme Alm &
Fredrik Wallin**

redaktionen@skolvarlden.se

Skolvärlden
Box 3265, 103 65 Stockholm
Tel: 08-50 55 62 00 | Fax: 08-50 55 62 90
redaktionen@skolvarlden.se | www.skolvarlden.se

Lärarnas Riksförbund
Box 3529, 103 69 Stockholm
Sveavägen 50, 08-613 75 10
lr@lr.se | www.lr.se

Skolvärlden